Leitfaden

zum

Selbstunterrichte

im

Whistspiele.

Leitfaden

zum

Selbstunterrichte

im

WHISTSPIELE.

Wien.

Gedruckt und im Verlage bei Carl Gerold.

1834.

I n h a l t.

Einleitung.

Das Whist-Spiel wird von manchem grofsen Staatsmanne, von ausgezeichneten Gelehrten aller Art, ja auch vom schönen Geschlechte als angenehme Erholung angesehen; es gewährt zwar auch denen Unterhaltung, welche nur auf der untern Stufe der Kenntnifs desselben stehen; wenn aber etwa, was leider so häufig der Fall ist, von der Frau vom Hause aus eigener Unkenntnifs des Spieles, oder aus Unachtsamkeit, oder wegen Abgang eines Bessern, ein solcher Spieler mit anderen unterrichteteren Spielern rangirt wird, so dürfte in der Regel seine und seiner Mitspieler Lage peinlich seyn, und ein solcher vielleicht doch zur Erkenntnifs gelangen, dafs er sich im Whist mehr unterrichten müsse.

Gegenwärtiger Aufsatz soll nun dazu dienen, solchen Personen einigermafsen zu Hülfe zu kommen, ihnen die Hauptprincipien des Spieles vor die Augen zu bringen, und deren Einprägung zu erleichtern; die Erfahrung wird die Befolger derselben überzeugen, dafs sie auf diese Art bei mehrerer Uebung nach und nach gewifs in den Geist des Spieles eindringen, und dieses vollkommen erlernen werden.

Die detaillirte Darstellung des ersten Abschnittes ist für jene berechnet, die das Spiel ohne alle mündliche Anleitung erlernen wollen, obwohl letztere, wenn

sie von einem guten Spieler geschieht, immer erleichternd ist; aber auch dann würde diese Zusammenstellung sowohl als Leitfaden beim Unterrichte, als auch zur Wiederholung nicht unzweckmäfsig seyn; übrigens wurde bei diesem Aufsatze sorgfältig vermieden, sich in eine Casuistik des Spieles zu verlieren, theils, weil es unmöglich scheint, alle Fälle, alle Lagen des Spieles im Voraus bestimmen zu können, folglich man auch dann niemals eine Vollständigkeit hätte erreichen können, theils weil nichts so sehr die Geduld des Lehrers und das Gedächtnifs des Anfängers ermüdet, also der beabsichtigte Zweck gewifs nicht erreicht worden wäre, ein leicht fafsliches, ohne grofse Anstrengung sich einzuprägendes System dieses Spiels darzustellen.

Es soll nun

A. die Art des Spieles im Allgemeinen,

B. die Bedeutung mehrerer in demselben üblichen Ausdrücke erklärt, ferner sollen

C. die Hauptregeln des Spieles,

D. die in gewissen Fällen einzutretenden Strafen, und

E. die besondern Spielarten angegeben, dann

F. einige allgemeine Bemerkungen zum Schlusse beigefügt werden.

A.

Die Art des Spieles im Allgemeinen.

§. 1.

Das Whist wird mit zwei französischen ganzen Kartenspielen (einem rothen und einem blauen Spiele, jedes zu 52 Karten) gespielt; in der Regel nur von vier Personen, die sich in zwei gleiche Parteien theilen, also wechselseitig eine Partei und eine Gegenpartei sind; diese Parteien bilden sich beim ersten und zweiten Robber durch das zufällige Zusammentreffen auf folgende Art: ein Spiel Karten wird im Halbzirkel auf dem Tische aufgefächert, jeder der Spiellustigen zieht eine Karte (versteht sich mit Beobachtung der Courtoisie, dafs Damen, dann Männern höheren Ranges, der Vorzug eingeräumt wird).

Der erste Robber wird von den zwei geringsten Karten (das Afs hat hier den geringsten Rang, der König den höchsten) zusammengespielt; ziehen alle vier oder drei Spieler Karten von gleichem Range, so müssen diejenigen, welche sich in diesem Falle befinden, noch einmal ziehen, bis zwei Personen geringere Karten, als die andern Mitspieler gezogen haben. Z. B. *A*, *B* und *C* ziehen jeder ein Afs, *D* einen König, so müssen *A*, *B* und *C* noch ein Mal ziehen; wenn dann *A* eine Dame, *B* einen Dreier, *C* einen Neuner ziehet, so spielen *B* und *C*, dann *A* und *D*

zusammen; würde aber *A* und *B* jeder eine Dame, *C* einen Dreier gezogen haben, so müfsten *A* und *B* noch einmal ziehen, so lange bis einer von ihnen eine geringere Karte zieht, als der andere; angenommen, diefs tritt bei *A* mit Afs ein, so spielt *A* mit *C*, *B* mit *D*.

Vor Anfang des zweiten Robbers wird wieder zur Entscheidung des Zusammenspielens gezogen, die zwei geringsten Karten spielen zusammen; würden aber die zwei, welche den ersten Robber zusammengespielt haben, wieder mindere Karten, als die andern zwei ziehen, so mufs, da diese Spieler bereits den ersten Robber zusammen gespielt haben, vor Allem entschieden seyn, welcher von ihnen eine niederere Karte habe, also bei gleichen Karten zur Erreichung dieser Bestimmung von beiden noch weiter Karte gezogen werden; ist diefs entschieden, so spielt mit diesem Spieler diejenige Person der früheren Gegenpartei, welche die geringere Karte hat; z. B. der erste Robber, welchen *A* mit *C*, *B* mit *D* spielte, ist vollendet; es wird gezogen, *A* hat ein Afs, *C* ein Afs, *B* einen Zehner, und *D* einen König, so müssen vor allem *A* und *C* noch ein Mal ziehen, damit sich entscheide, wer von ihnen eine geringere Karte habe; zieht dann *A* einen Vierer, *C* einen Neuner, so ist *A* derjenige, mit welchem *B* spielt, *C* spielt mit *D*.

Den dritten Robber spielen die zwei Personen, die weder im ersten noch im zweiten Robber beisammen waren, zusammen, also *A* mit *D* und *B* mit *C*; doch wird von jedem eine Karte gezogen, weil der die geringste Karte Ziehende das Recht hat, die Karte zu geben; würden dann mehrere eine gleich

geringe Karte ziehen, so müssen diese so lange fortziehen, bis einer von ihnen die geringste zieht.

Werden weitere Robber gespielt, so wird auf dieselbe Art vorgegangen, wie bei den ersten drei Robbers.

§. 2

Sind auf diese Art die beiden Parteien, welche gegegen einander spielen, ausgemittelt, so wird Platz genommen. Ist eine Dame bei der Partie, so hat diese die Wahl des Platzes, den sie den ganzen Abend zu behalten das Recht hat, und auch gewöhnlich behält; bei mehreren Damen wird dieses Befugnifs den höheren im Range eingeräumt; die übrigen drei Spieler, oder wenn die Partie nur aus Männern besteht, die vier Spieler, richten sich nach der Regel: dafs vor allem derjenige die Wahl des Platzes habe, welcher unter ihnen die geringste Karte gezogen, dem daher sein Parteneur Folge leisten mufs; auch bei der andern Partei stehet demjenigen, der die geringere Karte gezogen hat, die Wahl zwischen den zukommenden zwei Plätzen zu; die gewählten Plätze müssen während des ganzen Robbers behalten werden.

§. 3.

Wenn alles placirt ist, wählet jener, der Kartengeber ist, nach Belieben die blaue oder die rothe Karte, welche dann während des ganzen *Spieles* (Partie) nicht gewechselt werden kann; läfst vom Nachbar zur Rechten abheben (coupiren), und gibt die Karte zur linken Hand aus, und zwar einzeln, d. i. jedem Spieler reihenweise eine Karte; beim letzten Herumgeben schlägt er die ihm zukommende Karte um, und diese ist wäh-

rend des Spieles Atout. Der Kartengeber darf vor oder während des Gebens die letzte Karte (das Atout) nicht ansehen, weil dann den Gegnern frei stünde, die Donne nicht gelten zu lassen, und er noch einmal Karte geben müfste. Der Spieler, welcher abhebt, hat zweimal das Recht, den abgehobenen Theil umzulegen (umzuwerfen), und so zweimal zum nochmaligen Aufmischen zu nöthigen, was aber nur von vorurtheilsvollen Spielern bisweilen geschieht, um nach ihrer Meinung das Glück zu ändern. Ein solcher Spieler *schneidet* auch bisweilen, statt zu coupiren; er nimmt nämlich eine Karte aus dem andern Spiele, und theilt damit die Karte, statt abzuheben.

Wenn während des Gebens eine Karte umgeschlagen wird, so ist zu unterscheiden, ob der Geber oder sein Freund, oder einer der Gegenpartei hieran schuld ist, z. B. durch Anstofsen etc., oder ob diefs zufällig eingetreten ist; im ersten Falle gilt die Regel, dafs die Partei, von welcher kein Theil Schuld trägt, die Wahl habe, ob sie das Ausgeben wolle gelten lassen oder nicht, im zweiten Falle hängt diefs immer von der Gegenpartei ab, und weder der Geber noch dessen Parteneur haben eine Stimme; derjenige, der die Wahl hat, ein nochmaliges Geben fordern zu können, dürfte dabei durch den Rang der umgeschlagenen Karte bestimmt werden; ist es eine Figur, so scheint es das Interesse zu fordern, die Donne nicht gelten zu lassen: der Geber mufs dann noch ein Mal geben.

Wenn der Kartengeber die Karte vergeben hat, (worüber sich aber die Ueberzeugung durch Nachzählen verschafft werden mufs, und was nicht ganz unverschuldet, z. B. weil eine Karte unter den Tisch gefal-

len, oder mit dem andern Kartenspiele vermischt wurde, eingetreten seyn darf), so folgt der Verlust des Rechtes zum Kartengeben, und diefs fällt dem nächsten Spieler links zu; liegt eine Karte zufällig umgekehrt im Kartenspiele, so *mufs* noch ein Mal gegeben werden. Der Freund des Kartengebers hat, während dieser die Karte gibt, die anderen Karten zu mischen (meliren), und dieselben dann zwischen sich und seinen Mitspieler rechts hinzulegen.

§. 4.

Der Kampf zwischen den beiden Parteien (wovon jede aus zwei Parteneurs, Spielern, besteht) bezielet die Mehrzahl der Stiche (levées); da jeder Spieler 13 Karten erhält, so müssen auch 13 Stiche gemacht werden; da die zwei gegenübersitzenden immer zusammen spielen, so nimmt nur einer die Levées auf, und zwar nach der Regel derjenige, dessen Freund in ihrem Spiele die erste levée gemacht hat; gegen Damen fordert die Courtoisie, immer die Levées zu nehmen, wenn sie es gestatten; indefs wird in dieser Beziehung dem Wunsche des Mitspielers nachgegeben. Wenn also eine Partei zusammen schon sechs Stiche gemacht hat, dann ist jeder Stich, den sie noch darüber macht, Gewinn, weil dann die andere Partei offenbar nicht mehr gleichkommen kann.

Jeder Stich über die sechste Levée ist also Gewinn, er heifst Trik, und wird, wenn die 13 Karten abgespielt sind, von den beiden Freunden, welche sie zusammen gemacht haben, markirt (angelegt); die Honneurs, welche zwei Parteneurs zusammen gehabt haben, werden ebenfalls angelegt; die Honneurs bestehen aus der Quarte-major der Atout-Farbe (Afs, König, Dame

und Bube); man nennt jedes dieser Blätter eine Figur; drei Figuren geben das Befugnifs zur Anlegung von zwei, vier Figuren das zur Anlegung von vier Points; es ist dabei der Rang der Blätter sowohl, als auch der Umstand gleichgültig, welcher von beiden Freunden sie besessen habe; wenn also ein Parteneur den König und den Buben, und der andere die Dame hat, so haben sie zwei Honneurs; hat der andere nebst der Dame aber auch das Afs, so haben sie vier Honneurs (quatres honneurs, deux honneurs); hat ein Parteneur gar keine, sein Parteneur aber alle drei oder alle vier Figuren, so markiren sie doch die betreffenden Honneurs.

§. 5.

Nach Abspielen jeder Donne wird angelegt (markirt), und zwar von jeder Partei, was ihr an Triks und Honneurs oder von einem allein zustehet; z. B. eine Partei hat zwei Triks und zwei Honneurs, so markirt sie vier, oder sie hat einen Trik und vier Honneurs, so markirt sie fünf; — oder eine Partei hat zwei Triks und kein Theil die Honneurs, wenn nämlich jede Partei zwei Figuren hat (die Honneurs sind getheilt), so werden blofs von der siegenden Partei die Triks mit zwei markirt; es kann auch eine Partei drei Triks machen, und die andere Partei zwei oder vier Honneurs haben, dann markiren die ersteren 2, die andere 2 oder 4. Die markirte Zahl heifst der Point, auf welchem das Spiel stehet, oder die Points, welche die Parteien haben.

§. 6.

Hat nun in der ersten Donne keine Partei den Point 10 erlangt, so kommt es zu einer weiteren

Donne, deren Resultat zu dem Point des ersten Spiels hinzu gerechnet, und neu markirt wird, z. B. im ersten Spiele haben *A* und *C* 4, *B* und *D* 2 markirt, im zweiten Spiele haben *B* und *D* zwei Triks gemacht, so bleiben *A* und *C* auf den Point 4. *B* und *D* rechnen zu ihren früheren Points die neuen zwei hinzu, und erhöhen denselben auf 4 u. s. w., und auf diese Art wird so lange fortgefahren, bis eine der Parteien auf den Point 10 gelangt ist. Würden beide Parteien zugleich dahin gelangen, nämlich eine Partei hätte sieben, die andere sechs Point markirt, nun würde in der folgenden Donne die erstere neun Levées, also drei Triks machen, die andere Partei aber vier Honneurs haben, so würde *die Regel* entscheiden, dafs die Triks (als Resultat des Verstandes) der Vorzug vor den Honneurs (als das Ergebnifs des Zufalles) haben müssen, und die Partei, welche sieben hatte, die Partie gewonnen haben.

§. 7.

Von der Regel, dafs erst zu Ende des Spieles markirt wird, besteht für die Partei eine Ausnahme, welche auf den Point 8 gelangt ist, weil dieser frei stehet, sich gleich *beim Anfange* des Spieles vor Umlegung (Deckung) des ersten Stiches, mittelst der Honneurs auszusagen, was auf folgende Art geschieht: derjenige, welcher zwei Figuren hat, mufs, wenn er früher als sein Parteneur anspielt, sogleich beim Ausspielen, wenn er aber später auszuspielen hat, nach dem Ausspielen seines Parteneurs, rufen, (fragen), was durch eine der Formeln geschieht:

ich rufe!
ich frage!
können Sie antworten?

Hat der befragte Parteneur dann eine oder gar zwei Figuren, sagt er ja, oder weiset er sie blofs auf, wodurch also der Besitz der Honneurs ausgewiesen, und die Partie gewonnen ist, ohne dafs die Donne abgespielt wird; hat einer drei oder vier Figuren allein, so frägt er nicht, sondern zeigt sie vor, und beendiget ebenfalls sosleich die Partie.

Der Vortheil dieser zu Gunsten des Points 8 gemachten Ausnahme ist klar, weil den Gegnern, welche vielleicht alle übrigen Atouts und schöne Nebenkarten haben, übrigens auch schon auf einem solchen Point stehen, dafs sie mit Hilfe einiger Triks ausgehen können, die Möglichkeit auf diese Art hiezu zu gelangen, im Voraus benommen wird, indem nämlich das Spiel nicht zu Ende gespielt wird, also die Möglichkeit einer Collision zwischen Triks und Honneurs gar nicht eintreten kann. Würden aber die auf 8 stehenden Spieler von ihrem Rechte aus Vorsatz oder Uebersehen keinen Gebrauch machen, also das Spiel ausgespielet werden, so müfste allerdings die Regel zur vollen Anwendung kommen, dafs die Triks vor den Honneurs den Vorzug haben, und würden dann im gesetzten Falle letztere unnütz bleiben, und die andern Spieler die Partie gewonnen haben.

§. 8.

Bei dem Point 9 gilt die Regel, dafs die Partei, welche sich auf demselben befindet, niemals durch die Honneurs, sondern nur dadurch ausgehen kann, dafs sie wenigstens einen Trik macht, wodurch diese zwei Spieler also Gefahr laufen, dafs sie, ungeachtet sie die Honneurs haben, das Spiel verlieren können; z. B.

wenn die Gegner auf 7 stehen, und gegen die Honneurs drei Trik machen.

§. 9.

Die Markirung oder die Anlegung der Points, welche man hat, wird mittelst vier runder Marken oder Münzen auf folgende Art bewerkstelliget:

Der Point 1 wird mit O bezeichnet.

» » 2 » » OO »

» » 3 » » OOO »

» » 4 » » OOOO

oder OO
OO »

» » 5 » mit O
OO »

» » 6 » » O
OOO »

» » 7 » » OO
O »

» » 8 » » OOO
O »

» » 9 » » O
O
O »

» » 10 hat keine Bezeichnung, weil dann die Partie zu Ende ist.

Die Art des Markirens wird durch den Grundsatz erklärt, daſs der Platz, wo der Breite nach, also ohne

oben oder unten etwas anzulegen, markirt wird, die *Linie* genannt, und die Marke dort einfach gezählet wird, z. B. der Point 2 = oo, der Punkt über die Linie bedeutet 3, der Punkt unter der Linie 5, wornach die Berechnung leicht ist;

O	= 1	Punkte *auf* der Linie.		
OO	= 2			
OOO	= 3			
OOOO	= 4			
O	=	Punkt über der Linie	3	= 5.
OO	=	Linie	2	
O	=	über der Linie . .	3	= 6.
OOO	=	die Linie . . .	3	
OO	=	Linie	2	= 7.
O	=	Punkt unter der Linie	5	
OOO	=	Linie	3	= 8.
O	=	unter der Linie . .	5	
O	=	Punkt über der Linie	3	= 9.
O	=	Linie	1	
O	=	Punkt unter der Linie	5	

§. 10.

Wenn eine Partei alle Levées macht, so haben diese Parteneurs einen *großen*, wenn sie aber 12 Stiche machen, so haben sie einen *kleinen Schlemm* gemacht, wo nebst dem, daß das, was durch das Spiel an Points bewirkt worden, markirt wird, ihnen noch eine Prämie, und zwar beim großen Schlemm von 8 Fischen, beim kleinen von 4 Fischen, bei Berechnung des Robbers zu Guten kommt.

§. 11.

Die Parteneurs, welche zuerst auf den Point 10 gelangt sind, haben die Partie gewonnen; diefs kann mit Rücksicht auf den Standpunkt der Gegner auf dreierlei Art geschehen:

a) Die Gegner haben noch gar nichts markirt, wo die Partie gegen sie *Triple* gewonnen wird.

b) Die Gegner haben schon etwas, aber noch nicht 5 markirt, wo die Partie gegen sie *Double* gewonnen wird, endlich

c) wenn die Gegner bereits 5 markirt haben, wo die Partie nur *Simple* gegen sie gewonnen wird.

Um dem Gedächtnisse zu Hülfe zu kommen, werden die verschiedenen Partien notirt, oder sonst mittelst vier einfacher (langer) Markenstangen bezeichnet, wo nämlich einer der Spieler immer der Vertheiler bleibt, also selbst nichts bezeichnet, aber seinen Mitspieler oder einem der Gegner (mit Beobachtung der Courtoisie), beim Simple 1, beim Double 2, und beim Triple 3 Stangen hinlegt, bei welcher Bezeichnungsart übrigens bisweilen gleich eine Abkürzung nöthig ist, z. B. die erste Partie wird von einer Partei Triple gewonnen, sie erhält also drei Stangen; die zweite Partie wird von den Gegnern Double gewonnen, da nur noch eine Stange vorhanden ist, kann man dieser Partei nicht zwei geben, man hilft sich, dafs man dann gleich abrechnet, und jede Partei um eins herabsetzt, also annimmt die erste Partei habe nur Double gewonnen, und die zweite Simple, wo also die erste Partei eine Stange dem Vertheiler zurückstellen mufs, welche dieser nebst der bei ihm vorhandenen Stange der zweiten Partei gibt.

Eben so, wenn die von einer Partei gewonnene erste, und die von den Gegnern gewonnene zweite Partie Triples sind, dann werden sie beide als Simples bezeichnet u. s. w. Das Kartengeben geht auch in der zweiten, und etwa folgenden dritten Partie der Reihe nach weiter auf den Spieler, der bei der letzten Donne der beendigten Partie der erste war; ihm steht aber das Recht zu, bei seiner ersten Donne die Karte zu wechseln, nämlich das Kartenspiel zu nehmen, mit welchem früher die Gegner gegeben haben, wozu viele Spieler durch das Vorurtheil, daſs dieses ihm Glück bringen werde, bestimmt werden, was aber *während* der Partie niemals geschehen darf.

§. 12.

Ein Robber besteht aus zwei gewonnenen Partien. Gewinnen die Freunde, welche die erste Partie gewonnen haben, auch die zweite, so haben sie den Robber gewonnen; gewinnen aber die Gegner die zweite Partie, dann muſs eine dritte gespielt werden, welche die entscheidende, die Robberpartie genannt wird.

Bei Berechnung des Robbers wird die Qualität der verschiedenen Partien der Gewinnenden, und die etwa ihnen zustehende Schlemm-Prämie zusammengezählt, dann die Prämie wegen Gewinnes des Robbers mit vier Fischen hinzugeschlagen; der Summe wird dann das etwa den Gegnern zu Guten Kommende, sey es wegen *einer* von ihnen gewonnenen Partie; sey es wegen eines von ihnen gemachten Schlemms entgegengehalten, das Resultat bestimmt nun den Point des Robbers; es können sich dabei folgende Fälle ergeben:

a) *Daſs den Gewinnenden etwas zu Gute kommt,* z. B.

Ein Robber von zwei Partien.

Die erste Partie wurde gewonnen double . . 2
Die zweite triple 3
Die Prämie für den Robber 4
also ein Robber pr. . 9

Ein Robber von drei Partien.

Die erste Partie wurde gewonnen simple . . 1
Die dritte triple 3
Die Prämie für den Robber 4
8
davon ab die zweite von den Gegnern triple gewonnene Partie mit 3
bleibt Robber von . 5

b) *Daſs Gewinn und Verlust sich aufheben, also ein Robber von nichts sich ergibt,* z. B.

Ein Robber von zwei Partien.

Die erste Partie wird gewonnen triple . . . 3
Die zweite Partie simple 1
Die Prämie des Robbers 4
Summe . . 8
Die Gegner haben aber groſs Schlemm oder zwei kleine Schlemm gemacht, dafür ab . . . 8
Robber . ø

Ein Robber von drei Partien.

Die erste Partie wird triple gewonnen mit klein Schlemm 7
Die Gegner gewinnen die zwei folgenden Partien, und zwar eine double 2
die andere simple 1
die Prämie des Robbers 4
zusammen . 7
Robber von . ø

c) *Daſs die den Robber Gewinnenden den Gegnern zahlen müssen*, z. B.

Ein Robber von zwei Partien.

Die zwei Partien werden jede simple gewonnen .	2
Prämie	4
	6
Die Gegner machen ein Mal groſs Schlemm oder zwei Mal klein Schlemm	8
Hinauszahlung .	2

Ein Robber von drei Partien.

Die erste Partie wird gewonnnen simple und klein Schlemm	5
die dritte wird simple gewonnen	1
Prämie für den Robber	4
	10
Die zweite Partie wurde von den Gegnern triple und groſs Sehlemm gewonnen	11
Hinauszahlung .	1

§. 13.

Das Resultat der Berechnung eines jeden Robbers wird gewöhnlich auf einem Blatt Papier oder einer Rechentafel notirt, weil die Auszahlung mit Marken eine doppelte Unbequemlichkeit zur Folge hat, einmal, daſs durch die Placirung der Markenschachteln (Boiten) der zum Spiele, zur Placirung der Levées, und zur Markirung der Points erforderliche Raum sehr beschränkt wird, dann daſs beim häufigen Wechseln der Plätze immer die Markenschachteln mitgenommen werden müssen, was gewöhnlich Störungen veranlaſst.

Diese Aufzeichnung kann auf verschiedene Art geschehen.

Erste Art.

Man setzt die Anfangsbuchstaben des Namens der Spieler, dann den Betrag des Robbers, dann zu jedem gewinnenden Spieler das Zeichen +, und zu jedem Verlierenden das Zeichen —, was auf zweifache Weise ausgeführt werden kann.

a)

	6.	7.	6.	4.	10.	6.
A.	+	—	+	+	—	+
B.	—	—	—	+	+	—
C.	+	+	—	—	+	+
D.	—	+	+	—	—	—

b)

	A.	*B.*	*C.*	*D.*
6.	+	—	+	—
7.	—	—	+	+
6.	+	—	—	+
4.	+	+	—	—
10.	—	+	+	—
6.	+	—	+	—

und macht dann die Berechnung:

A.	+ 22		
	— 17		+ 5
B.	— 25		
	+ 14	— 11	
C.	+ 29		
	— 10		+ 19
D.	— 26		
	+ 13	— 13	
		— 24	+ 24.

Zweite Art.

Man schreibt nur die gewinnenden Parteien auf, die dann die Robber, wo sie nicht erscheinen, verloren haben.

A und *C* 6.
C und *D* 7.
A und *D* 6.
A und *B* 4.
B und *C* 10.
A und *C* 6.

und macht dann die Berechnung wie bei der ersten Art:

A.	+ 22		
	— 17	+ 5	
C.	+ 29		
	— 10	+ 19	
		+ 24	
D.	— 26		
	+ 13		— 13
B.	— 25		
	+ 14		— 11
			— 24

Dritte Art.

Man berechnet bei jedem Robber sogleich die sich rücksichtlich jedes einzelnen Spielers ergebene Differenz, und setzt diese an; wobei man doch auch leicht den Betrag jedes einzelnen Robbers ausmitteln kann, und am Ende des Spieles keiner Berechnung bedarf, da der Stand jedes Einzelnen bekannt ist, und höchstens die Probe gemacht wird, ob die Summe des Gewinnes und Verlustes sich gleich ist.

A	+ 6	— 1	+ 5	+ 9	— 1	+ 5
B	— 6	— 13	— 19	+ 15	+ 5	— 11
C	+ 6	+ 13	+ 7	+ 3	+ 13	+ 19
D	— 6	+ 1	+ 7	+ 3	— 7	— 13
						+ 24
						— 24

Man engagirt sich meistens im Voraus zur Zahl der Robber, die man spielen will; einen ganzen Abend füllen gewöhnlich 6 Robber aus, aufserdem spielt man auch drei, vier Robber; würde ein Robber nicht ausgespielt werden können, so würde man, wenn man nach der ersten Partie aufhört, deren Resultat berechnen und zahlen; hört man nach der zweiten, von den Gegnern gewonnenen Partie auf, so rechnet man ebenfalls ab, und zahlt nach dem Resultate; z. B. die erste Partie war double und klein Schlemm macht 6 Fische, die Gegner gewinnen eine zweite Partie Triple, so haben sie drei Fische zu zahlen.

Der Point des Fisches hängt von der Bestimmung ab, die beim Anfange des Spieles zu geschehen hat, und wenn Damen bei der Partie sind, diesen anheimgestellt wird.

B.

Bedeutung mehrerer in diesem Spiele üblichen Ausdrücke.

§. 14.

Nun dürfte die Definirung einiger im Spiele gewöhnlichen Ausdrücke passend seyn, die zum Theile aus fremden Sprachen entnommen sind, in diesem Spiele aber das Bürgerrecht erhalten haben, aber auch oft mit deutschen Worten bezeichnet werden; sie sollen in alphabetischer Ordnung folgen.

Befreien eine Karte, s. Karte.

Contre la figure spielen, wenn gegen die in der Hand des nächsten folgenden Gegners befindlichen Figuren in der Atout-Farbe von seinem unmittelbaren Vormanne Atout gespielt wird.

Coupiren, wenn ein Spieler die ausgespielte ihm mangelnde Farbe mit Atout sticht, so coupirt er.

Coupiren machen, wenn man eine dem Gegner oder dem Freunde bekanntlich mangelnde Farbe ausspielt; welches Verfahren man auch mit dem Ausdrucke, den Gegner oder den Freund *schwächen,* bezeichnet. §. 17. R. VIII.

Direction des Spieles übernehmen, wenn ein Spieler ohne Abwartung eines vom Parteneur zu geschehenden Andeutung über seine Lage, oder ohne Rück-

sicht auf dessen hierüber gemachte Andeutung im Spiele vorgeht, z. B. ungeachtet sein Mitspieler in einer Farbe Renonce ist, Atout spielt.

Dirigirt werden, wenn einem Spieler zur Strafe von den Gegnern vorgeschrieben wird, wie er zu spielen habe.

Doubleton, wenn man nur zwei Karten in einer Farbe hat. Ist eine davon eine Figur, so benennt man dieselbe gewöhnlich mit dem Beisatze Doubleton, z. B. ich hatte den König Doubleton in Coeur; im Allgemeinen sagt man, ich war Doubleton in Coeur, Caro etc.

Hat man eine Figur mit mehreren Karten der Farbe, und will diefs benennen, so sagt man die Zahl der andern Karten mit Hinzurechnung der Figur, und benennt diese; z. B. man hat das Afs in Coeur mit vier andern Karten dieser Farbe, so sagt man ich hatte in Coeur das Afs cinquième, sixième, septième etc., gleichsam das Afs war das fünfte, sechste, siebente etc. in der Farbe. §. 17. R. XIII.

Farben nennt man gewöhnlich die drei Farben, welche nicht Atout sind, im Gegensatze von der letztern; z. B. Pique ist Atout, so sind Coeur, Caro und Treffle die Farben u. s. w.; wenn man in diesen, aber nicht in Atout hohe Karten hatte, so sagt man ich war schwach in Atout, aber stark in Farben, und so umgekehrt.

Figuren sind die die Quarte-major bildenden Blätter einer Farbe, die Afs, König, Dame und Bube; die übrigen Blätter nennt man kleine Karten, von welchen der Zehner wegen seiner Wichtigkeit als eine halbe Figur angesehen werden kann.

Force ist zweierlei.

a) *eine relative*, diese besteht rücksichtlich der Farbe, von welcher man die meisten Blätter hat, z. B. man hat drei Coeur, drei Caro, drei Treffles und vier Piques, dann ist letztere Farbe die Force, auch wenn keine Figur dabei ist.

b) *Eine absolute* ist vorhanden, wenn man vier Blatt von einer Farbe hat, und darunter eine Figur sich befindet; übrigens kann auch eine hohe Terz oder können zwei hohe Figuren und eine kleine Karte nach Umständen und besonders im Atout, allerdings bisweilen als eine Force angesehen werden.

Forciren seinen Freund, wenn man eine solche Farbe ausspielt, von der man weifs, dafs sie dem Freunde und auch dem ihm folgenden Gegner mangelt.

Freie Karte, s. Karte.

Geschlossene Karte, s Karte.

Grande invite, wenn man von einer Farbe den König ausspielt, und wenn der Stich geblieben ist, eine andere Farbe nachspielt. S. §. 17. R. XIV.

Impafs machen, tritt dann ein, wenn ein Spieler, der nicht der letzte zum Zugeben ist, auf eine gespielte Karte, von zwei im Range nicht auf einander folgenden höheren Karten, die er besitzt, die kleinern im Range vorsetzt; z. B. *A.* welcher das Afs in Caro quatrième hat, spielt klein Caro, *B.* gibt eine kleine Caro zu, *C.* hat den König und den Buben in Caro, setzt aber nicht den König, sondern den Buben vor (in der Hoffnung, *B* habe die Dame, welche auf diese Art gefangen wäre); ist diefs der Fall, so ist der Impafs gelungen, ausserdem wenn nämlich *D.* die Dame hat, mifslungen.

Invito ist eine kleine Karte von einer nicht gespielten Farbe, und zwar vom Zweier an bis einschlüssig den Sechser; der Spieler, welcher eine solche Farbe anspielt, macht ein Invito, oder invitirt in dieser Farbe.

Invito nachspielen, wenn man dem Freunde, welcher ein Invito in einer Farbe gemacht hat, eine kleine Karte in dieser Farbe nachspielt.

Karte befreien, heifst eine freie Karte, die man selbst hat, oder die der Freund besitzt, die aber von einem oder beiden Gegnern coupirt werden könnte, durch Atout spielen frei machen.

Karte, freie, ist die von einer Farbe noch im Spiele befindliche höchste Karte, z. B. Afs, König, Dame, Bub und Zehn sind schon abgespielt, dann ist der Neuner eine freie Karte etc.

Karte, geschlossene (Sequence), ist eine Reihenfolge in einer Farbe, vom Achter aufwärts angefangen, z. B. König, Dame, Bub; König, Dame, Bub, Zehn; Dame, Bub, Zehn; Dame, Bub, Zehn, Neun; Acht, Neun; Zehn, Bub, etc. man mufs aber wenigstens drei Karten in ununterbrochener Folge besitzen. (§. 17. R. III.)

Karte, unbekannte (carte inconnue) ist eine von einem Andern ausgespielte Karte, von der man nicht weifs, welcher der nachfolgenden Spieler, die im Spiele noch befindliche höhere Karte besitzt, ob der Freund oder der Gegner (Feind); es befindet sich also gewöhnlich der auf den Ausspielenden zunächst folgende, also der zweite Spieler, aber auch bisweilen der dritte Spieler wegen eines möglicher Weise vom zweiten Spieler gemachten Impasses in der Lage, eine unbekannte Karte vor sich zu sehen. (§. 17. R. VII.)

Laufen lassen (laschiren) eine Levée, wenn man einen Stich nicht macht, den man mit Atout oder einer höheren Karte hätte machen können.

Levée ist gedeckt; diefs wird entweder *im mechanischen Sinne* genommen, um anzudeuten, dafs die Levée bereits umgelegt ist, *oder im figürlichen Sinne*, wenn nähmlich auf die ausgespielte Karte vom nächsten Spieler eine Karte höheren Ranges (aber keine Figur) gesetzt wird; z. B. es wird der Siebener ausgespielt, wenn nun der dem Spieler zunächst folgende Spieler den Achter, Neuner oder Zehner darauf setzt, so hat er *gedeckt*; gibt er aber eine Figur darauf, so hat er eine Karte vorgesetzt.

Navette (gleichsam ein Schiffchen, welches von einer Seite auf die andere schwankt), wenn jeder der beiden Freunde in einer andern Farbe Renonce ist, und sie sich dadurch wechselseitig coupiren machen (§. 17. R. XIX).

Renonce hat eine doppelte Bedeutung

a) *Renonce seyn oder werden*, heifst in Atout oder in einer andern Farbe entweder gleich ursprünglich keine haben, oder während des Abspielens der Donne dahin kommen, keine davon mehr zu besitzen; z. B. man hat vom Anfange des Spieles (vom Hause aus) kein Caro, dann ist man vom Hause aus Renonce in Caro, oder man hatte davon ein Blatt, oder mehrere Blätter, und hat sie bereits abgespielt, dann ist man in dieser Farbe Renonce geworden. (§. 17. R. XII).

b) *Eine Renonce machen* (eine Farbe verläugnen), wenn man von der ausgespielten Farbe eine Karte oder mehrere Karten besitzt, nicht aber eine solche, sondern die einer andern (fremden) Farbe zugibt.

Sequence, s. Karte geschlossene.

Singelton, ist die Karte, welche man gleich beim Anfange des Spieles von einer Farbe ganz allein hat. (§. 17. R. XVI).

Spiel ist gedeckt, wenn während des Spiels für eine Partei die Sicherheit eintritt, dafs die Gegner in diesem Spiele die Partie nicht mehr gewinnen können; so ist für die erstere das Spiel gedeckt; z. B. Die Gegner stehen auf dem Point 7, es zeigt sich während des Spiels, dafs die Honneurs getheilt sind, sie müfsten also durch drei Triks ausgehen; der Spieler der Gegenpartei, welcher nun für seine Partei die fünfte Levèe macht, deckt dadurch das Spiel, weil dann die Gegner nur mehr zwei Triks machen, also höchstens nur auf 9 gelangen, folglich in dieser Donne die Partie nicht mehr gewinnen können; oder die Gegner haben den Point 6, und es zeigt sich, dafs sie zwei Honneurs haben, oder ein Gegenspieler hat *eine* Figur in Atout, weifs also, dafs die andern höchstens deux d'honneurs haben können; so würde er oder sein Parteneur, indem sie ihre sechste Levée machen, das Spiel decken, weil dann die Gegner, nur noch einen Trik machen, also höchstens auf 9 gelangen können.

Surcoupe bekommen oder surcoupirt werden, wenn man die von einem Gegner gespielte Karte mit Atout sticht, von dem nächsten Gegner aber überstochen wird; von letztern heifst es in einem solchen Falle, dafs er surcoupire.

Unbekannte Karte s. Karte unbekannte.

C.

Hauptregeln.

§. 15.

Vor allem mufs man sich die vom Kartengeber umgeschlagene Karte merken, theils um zu wissen, welche Farbe Atout ist, theils um nach deren Rang sein Spiel einrichten, z. B. contre la figure, oder Atout spielen zu können; denn wenn man schon berechtiget ist, während des Spieles um die Farbe, welche als Atout umgeschlagen worden, zu fragen, so hat man doch nicht das Recht, über den Rang der Karte, welche als Atout umgeschlagen worden, nachträglich Erkundigung einzuholen; durch Unkenntnifs dieser Karte kann man aber leicht bedeutend im Spiele fehlen.

Während des Gebens soll man eigentlich die Karten nicht berühren, obwohl man doch von der Strenge abzuweichen, und vorsichtig, d. i. mit Vermeidung des Zusammstofsens mit den von Geber ausgetheilt werdenden Karten, die zugeworfenen einzeln nimmt, und auf ein Häufchen zusammen zu schieben pflegt; besehen darf man sie aber auf keinen Fall; ist von einer Karte zweifelhaft, welchem der Spieler sie gehöre, so läfst man sie liegen, dann zählen beide Parteien ihre Karten, wodurch sich deren Eigenthümer ergibt.

Wenn Atout umgeschlagen ist, werden die Karten aufgenommen, der Farbe und dem Range nach (Afs

ist die höchste, der Zweier die geringste Karte) zusammengestellt, und zwar so, dafs zwischen den zwei rothen Farben eine der schwarzen vollständig eingeschoben wird; die Karten werden während des Spieles gerade vor sich hin offen gehalten, nicht nach jedesmaligem Abspielen *einer* Karte in eine Lage zusammengeschoben, sondern nur die Lücke durch Zusammenziehen der Karten ausgefüllt. Ist diefs geschehen, so macht man nach seiner Karte einen kleinen Plan seines Spiels, z B. ob man die Direktion übernehmen, Atout spielen, oder sich retiré halten soll etc.

§. 16.

Der Hauptgrundsatz des Spieles ist, dafs die Spielregeln genau beobachtet werden müssen; denn nur auf diese Art wird dem Freunde möglich, die Karten, welche sein Parteneur besitzt, zu erkennen, und sein eigenes Spiel darnach einzurichten, oder den Absichten des Parteneurs zu entsprechen.

Der dagegen mögliche Einwurf, dafs dann auch den Gegnern die Kartenlage bekannt wird, ist zwar faktisch richtig, läfst sich aber durch die Bemerkung leicht heben, dafs

a) dasselbe Verhältnifs auch bei den Gegnern eintritt, folglich beide Parteien in gleichem Vortheile sind; dafs

b) ungeachtet, dafs die Karten bekannt sind, deren vortheilhafte Benützung wohl bestritten, aber nicht unmöglich gemacht werden kann;

c) bestehet eben in dem Wetteifer, die Benützung der zwar schon bekannten Kartenlage sich wechselseitig zu vereiteln, das Interesse des Spiels.

Diese Regeln beruhen auf Erfahrung und Berechnung der wahrscheinlichen Lage der Karten (Wahrscheinlichkeitsberechnung); der sehr geübte Spieler kann bisweilen wohl durch die besonderen Umstände bestimmt werden, eine Abweichung von der Regel sich zu erlauben, der Anfänger, ja selbst der bessere Spieler wird aber gegen jeden Vorwurf vollkommen gesichert seyn, wenn er sein Spiel nach der Regel einrichtet.

Bei der Anführung dieser Spielregeln soll möglichst vom Allgemeinen zum Besonderen fortgeschritten, und auch die jeweilige Ausnahme, so wie die etwa erforderliche besondere Begründung beigefügt werden.

§. 17.

Einzelne Regeln und deren Ausnahmen.

I. Das Spiel beginnt der, dem Kartengeber zunächst sitzende Spieler linker Hand; dann wird nach der Reihe zugegeben, die gemachte Levée wird sohin vom betreffenden Parteneur gedeckt, (umgelegt) (s. §. 4.); der Spieler, welcher den Stich gemacht hat, spielt der zweite aus, der nächste von ihm links gibt der erste zu u. s. w.

Wenn ein Spieler übersehen, welche Karte sein Freund oder ein Gegner zugeworfen, hat er das Recht, darüber Erkundigung einzuziehen, und zwar durch die Frage: »wie liegt es?« worauf sein Freund die vier Karten des Stiches so legt, wie sie zugegeben worden: , irrt er sich dabei, so steht den Gegnern frei, ihn zu berichtigen; sind alle 13 Karten abgespielt, dann wird markirt.

II. Man hat nur das Recht von den Levées die letzte, wenn auch bereits gedeckte, nachzusehen, nämlich dieselbe sich umschlagen zu *lassen* (das Selbstumlegen würde unhöflich seyn); dieses Recht behält man, wenn auch schon zur folgenden Levée ausgespielt, oder diese bereits abgespielet wäre (wenn sie nur noch nicht gedeckt ist, weil man dann nur diese als letzte Levée nachsehen darf).

III. Wenn ein Spieler eine Séquence besitzt, so mufs er, wenn er davon ausspielt, die höchste Karte ausspielen; wenn er davon blofs zugibt, die geringste in der Reihe vorlegen; z. B. er hätte Bub, Zehn, Neun und Acht, so müfste er beim Anspielen der Farbe den Buben ausspielen; wenn aber ein Anderer in dieser Farbe angespielt hätte, den Acht zugeben, und eben so wenn er der letzte ist und der Sieben die höchste der auf dem Tische liegenden Karten wäre, mit der Acht nehmen.

Nur auf diese Art wird seine Karte dem Parteneur klar, der dann genau weifs, dafs sein Freund, wenn er der Ausspieler war, keine höhere in der Farbe habe, also wenn dann einer von den Gegnern eine höhere Karte, z. B. Dame oder König ausspielt, wohl weifs, dafs sein Freund die Stichkarte nicht besitzt, und sein Spiel darnach einrichten kann; so wie umgekehrt, wenn er nicht Ausspieler war, die Möglichkeit besteht, dafs er eine höhere Karte in der Reihe habe; wenn also der Neuner einer Farbe ausgespielt worden, der Freund den Zehn darauf gegeben, der zweite Gegner das Afs darauf gelegt, und ich den König (welchen ich allein hatte) darauf gegeben, und dann vom Stichnehmer unmittelbar wieder Caro gespielt

wird, so besteht die Möglichkeit: daſs mein Freund eine höhere in der Farbe, nämlich Bub oder Dame habe, weil er nach der Regel die geringste in der Reihe vorsetzen muſs.

IV. Der Ausspieler muſs von seiner Force anspielen; die Karte, welche von der Force angespielt werden muſs, hängt von der zweifachen Betrachtung ab, *wie viel* Karten, und *welche* Karten man in der Force-Farbe habe. Es gelten folgende Regeln:

1. Wenn man in der Force-Farbe eine Sequence hat, muſs man immer die Sequence anspielen, z. B. König, Dame, Bub, Sechs und Zwei, *den König*, *oder* Dame, Bub, Zehn und Vier *die Dame.*
2. Wenn man keine Sequence hat, kömmt es darauf an, ob man nur eine Figur oder zwei Figuren habe, dann ob man die Cinquième oder nur Quatrième besitze.
   a) Man hat zwei Figuren in der Reihe cinquième, z. B. König, Dame, Acht, Sechs und Vier, dann spielt man die höhere Figur, den König aus, denn auf diesen kommt entweder das Aſs der Gegner heraus und die Dame wird frei, oder es zeigt sich, daſs der Freund es habe.

   Ausnahme: Wenn man Aſs, König cinquième hat, dann spielt man den König aus, wenn er nicht coupirt wird, das Aſs; man spielt den König vor dem Aſs, um dem Freunde zu zeigen, daſs man die nächste Figur, nämlich entweder Aſs oder Dame dabei habe, wodurch ihm also, angenommen der König würde vom Feinde coupirt, der Stand dieser Farbe klar ist; was aber nicht der Fall wäre, wenn man das Aſs ausgespielt

hätte, und dieses coupirt worden wäre weil dann der Freund keineswegs wissen mufs, dafs man die nächste im Range, nämlich den König ebenfalls habe, weil man auch, wenn man das Afs cinquième mit noch vier kleinen Karten hat, und zugleich schwach in Atout ist (weil man aufserdem lieber invitirt), dasselbe anspielt; aus demselben Grunde spielt man auch, wenn man Afs, König, Dame cinquième hat, also der König ausgespielt worden, nicht das Afs, sondern die Dame nach, weil, wenn man dafs Afs nachspielte, der Freund keineswegs annehmen mufs, dafs man auch die Dame besitzt, wohl aber dafs man das Afs besitzt, wenn der König gegangen ist, und die Dame nachgespielt wird.

b) Man hat zwei Figuren in der Reihe, oder unterbrochen quatrième, so invitirt man, z. B. König, Dame, Neun und Sechs, oder König, Bub, Acht und Sieben; weil man dann als nicht unwahrscheinlich voraussetzen kann, dafs man beide Figuren machen werde.

c) Man hat eine Figur cinquième oder quatrième, dann invitirt man, um dadurch die höhere Karte heraus zu bringen, und seine Figur zur Carte forte zu machen.

Ausnahme: Wenn man das Afs cinquième hat, aber ohne Séquence, z. B. Afs, Bub, Acht, Sechs und Zwei, dann spielt man das Afs; wenn der Stich geblieben ist, den Zwei; Grund ist, weil zu befürchten ist, dafs bei dieser Lage die Farbe nur ein Mal gehen werde, es also sicherer ist, vor allen das Afs nach Hause zu bringen.

Von der Regel, daſs man von der Force anspielen müsse, gilt *die Ausnahme:* wenn man der schlechten Karten wegen befürchtet, Schlemm zu werden, und die Force nicht bedeutend ist, z. B. nur der Bub quatrième wäre, wo man vorziehen sollte, eine freie Karte, z. B. ein Aſs abzuspielen, um wenigstens groſs Schlemm zu sichern.

V. *Der zweite Spieler* hat, wenn vom ersten Spieler invitirt worden, die geringste Karte zuzugeben, weil ohnediesſ der folgende Spieler (dritter Spieler, Freund des Ausspielers) die höchste vorsetzen muſs, um den Stich gegen den nach ihm kommenden vierten Spieler zu sichern; auf diese Art behält der zweite Spieler die allenfalls besitzende höhere Karte gegen die hohe Karte, auf welche der erste Spieler invitirt hat, z. B. der erste Spieler hat König quatrième, der zweite hat das Aſs troisième, der dritte hat den Buben quatrième und der vierte die Dame besetzt; der erste invitirt, der zweite gibt nicht das Aſs, sondern eine kleine zu; der dritte setzt den Buben vor, der vierte nimmt die Dame und spielt klein nach; setzt nun der erste Spieler den König ein, so nimmt ihn der zweite Spieler mit Aſs, was aber nicht hätte geschehen können, hätte er gleich beim Invitiren des ersten Spielers das Aſs vorgelegt, weil dann der König beim zweiten Spiele der Farbe frei gewesen wäre.

Ausnahme: Der zweite Spieler hätte zwei Figuren von der Terz-major, dann muſs er eine vorlegen, um sich einen Stich in der Farbe zu sichern, weil er sich sonst der Gefahr aussetzet, daſs beim dritten Spieler die Farbe coupirt

wird, da durch das Anspielen der Farbe vom Gegner chon anzunehmen ist, das er stark in dieser Farbe ist, folglich leicht sein Parteneur nur eine oder zwei Blätter dieser Farbe haben dürfte; z. B. der zweite Spieler hätte Afs, König, so mufs er den König vorsetzen, oder König, Dame, dann mufs er die Dame vorsetzen; im ersteren Falle macht er in der Regel den Stich, im zweiten Falle sucht er sich einen Stich in der Farbe zu sichern; denn hat der erste Spieler auf das Afs invitirt, so bleibt der Stich dem zweiten Spieler; hat er auf den Buben invitirt, so kommt das Afs, wenn es der dritte Spieler hat, auf die Dame heraus und der König ist frei.

Der dritte Spieler mufs trachten die Levée zu machen, also diejenige Karte darauf zu geben, die ihm nach seiner Karte den Stich sichert, z. B. er hat Afs, Bub quatrième so mufs er das Afs vorlegen.

Der vierte Spieler mufs trachten den Stich, wenn er den Gegnern gehörte, zu machen, also die nothwendige höhere Karte darauf zu legen.

VI. Bleibt der erste Stich dem Ausspieler, so fährt er in der Regel fort, die Farbe zu spielen; wobei er immer auf die Wahrscheinlichkeit Rücksicht tragen, also annehmen mufs, dafs sein Freund nicht eben so stark in der Farbe ist, also das Zussammenfallen grofser Karten verhindern mufs; z. B. er hätte vom König, Dame cinquième den König ausgespielt, und der Stich ist ihm geblieben; nun ist zwar anzunehmen: dafs der Freund das Afs hat, allein nach Wahrscheinlichkeit

hat er es nur doubleton, spielte nun der erste Spieler die Dame nach, so würde dieselbe mit dem Afs des Freundes zussammenfallen, und so der Bub dem Gegner frei werden, was nicht eintritt, wenn der erste Spieler eine kleine Karte nachspielt, wo das Afs des Freundes den Stich macht, und ersterem die freie Dame in Handen bleibt.

Macht einer der Gegner den Stich, so fängt dieser wieder nach der Lage seiner Karte das Spiel an, und so geht es fort.

Macht der Freund des Ausspielers den Stich, so hängt es von den Umständen ab, ob er demselben das Invito nachspielen mufs, oder nicht; kat er keine Karte, worauf er invitiren könnte, und sonst keinen Grund, eine andere Karte zu spielen, z. B. sich gegen Schlemm zu sichern, gegen die Figur zu spielen etc., so ist es am besten, er spielt dem Parteneur das Invito sogleich nach, aufser diesen Fällen aber ist er nur dann berechtiget, das Invito sogleich nachzuspielen, wenn er das dritte Mal den Stich in dieser Farbe zu machen gedenket, sey es durch die höhere Karte, sey es durch Coupiren der Farbe; z. B. der Ausspieler hat invitirt, der Freund hat König, Dame, und macht mit der Dame den Stich, so spielt er er eine kleine Karte der Farbe nach, damit sein Freund, der wahrscheinlich auf das Afs invitirt hat, mit diesem steche, oder wenn er auf den Buben invitirt hat, das Afs beim zweiten Stich herauskomme, und dann die Dame frei wird; oder der andere Fall, wenn er z. B. nur Afs oder König doubleton hat, so nimmt er das dritte Mal, weil der erste Ausspieler, welcher den Stich gemacht hat, über diese Andeutung des Freundes in der Farbe fortfahren mufs, er also zum Coupiren gelangt.

VII. Man sticht eine *unbekannte Karte*, wenn man keine Force in Atout hat, aufserdem läfst man sie laufen; z. B. der erste Spieler spielt eine unbekannte Karte aus, in welcher ich renonce bin, ich habe aber nur wenig oder höchstens nur vier kleine Atout, dann mufs ich stechen, aufserdem nicht. Auf diese Art gebe ich meinem Freunde die Lage meiner Karte zu erkennen.

VIII. Wenn es sich zeigt, das der Freund in einer Farbe renonce ist, so macht man ihn nur dann diese Farbe coupiren, wenn man selbst eine Force in Atout hat, aufserdem aber nicht; weil man sonst ihn schwächt, und da man selbst die Feinde nicht aufhalten kann, ihnen die Möglichkeit verschafft, die Atouts abzufordern und ihr Spiel frei zu machen.

Ausnahme: Man kann, ungeachtet man selbst schwach ist, den Freund coupiren machen:

a) wenn man fürchtet Schlemm zu werden,

b) wenn der Freund gezeigt hat, dafs er coupiren will; z. B. er hat das Invitio sogleich nachgespielt, oder er hat das Afs gespielt, und dann eine andere Farbe;

c) wenn nach den Umständen anzunehmen oder zu vermuthen ist, dafs der Freund auch schwach in Atout ist, oder wenn der Feind angefangen hat, Atout zu spielen, um seine Farbe zu befreien, wo man allerdings möglichst trachten mufs, sie vom Parteneur coupiren zu lassen.

IX. Wenn der Feind in einer Farbe renonce, man aber schwach in Atout ist, und nicht vorliegt, dafs der Freund durch seine Atouts im Stande seyn werde, die Farbe zu befreien, so thut man am besten, sie weiter zu spielen, und so den Feind in Atout zu schwächen.

X. Wenn der Freund Atout spielt, so mufs sein Parteneur, er mag nun sogleich oder später zum Stiche kommen, dem Freunde sogleich Atout nachspielen, weil auf diese Art vom Freunde die Direktion des Spieles übernommen wurde, also ihm Folge geleistet werden mufs, *weil beide Parteneurs nicht zugleich dirigiren können.*

Ausnahme: a) Wenn man über das Atout Invito des Freundes den Stich nicht sogleich gemacht hat, er indessen wieder zum Spiele gelangt ist, und nicht Atout fortgespielt hat, weil diefs andeutet, dafs er seinen Plan geändert habe.

b) Wenn man in einer Farbe renonce ist, ohne dafs dies dem Freunde vor seinem Atoutspielen bekannt geworden; weil man dann lieber ihn darauf führen mufs, die Farbe coupiren zu lassen; z. B. der Freund hat auf Atout invitirt, sein Parteneur macht den Stich, hat aber in einer Farbe nur das Afs: er spielt also nicht sogleich Atout, sondern dieses Afs nach, und dann eine andere Farbe, durch welche er den Freund in Stich bringt, um diesem sodann frei zu lassen, ob er Atout fortspielen, oder ihn in der Renoncefarbe coupiren machen will.

c) Wenn der Freund offenbar nur gegen die Figur des Feindes gespielt hat, z. B. gegen das Afs oder den König; weil man ihn dann in Stich zu bringen und ihm frei stellen mufs, noch ein Mal gegen die zurükgehaltene Figur Atout zu spielen, da man ihn aufserdem, nämlich durch das Atout zurükspielen, in Verlegenheit brächte.

XI. *Atout mufs in folgenden Fällen gespielt werden:*

1. Wenn die Gegner Neun markirt haben, mufs man Atout spielen, weil man auf Neun durch den Trik ausgehen mufs, und diesen durch Atout spielen am besten sichert; *dagegen* könnte eingewendet werden, dafs auf diese Art am besten wäre, immer Atout zu spielen; diese Einwendung wird aber durch die Bemerkung behoben, dafs aufser diesem Falle, wo die Gegner auf Neun stehen, es sich nicht offenbar um *einen* Trik handelt, sondern darum: so viel als möglich, also *mehrere* Triks zu machen, was aber keineswegs immer durch Atout spielen gesichert, sondern im Gegentheile oft dadurch erschweret wird. Die Partei, welche Neun markirt hat, darf in der Regel nicht Atout spielen; wenn ein Spieler diefs dennoch thut, so ist er der Strenge nach seinem Parteneur für die Folgen verantwortlich:

Ausnahme: a) wenn man eine Novette unterbrechen will;

b) wenn man stark in Atout ist, und freie Karten besitzt;

c) wenn beide Parteien auf Neun stehen, wo man ganz in die gewöhnliche Lage tritt.

2. Man mufs auch Atout spielen, um eine bereits bekannte oder zu befürchtende Novette zu unterbrechen.

3. Man mufs Atout spielen, wenn der Gegner links als Kartengeber eine Figur tournirt hat, weil der Freund dann oft genirt ist, Atout zu spielen; oder um den Kartengeber damit in Verlegenheit zu bringen; es ist eine kleinere Figur, als die tournirte, oder der Zehn auszuspielen, weil dann

dem Freunde, für den Fall, als der Kartengeber keine höhere Karte aufsetzt, anheimgestellt wird, zu stechen oder nicht.

4. Man mufs auch Atout spielen, wenn man selbst oder der Freund in einer Farbe eine Force hat, in welcher bei einem Gegner oder bei beiden eine Renonce besteht, um diese Farbe zu befreien; diefs darf man jedoch nur dann unternehmen, wenn man entweder selbst stark in Atout ist, oder diefs vom Freunde bekannt ist, weil es aufserdem immer besser ist, die Farbe zu spielen, in welcher die Renonce bestehet, um den Gegner zu schwächen; womit man jedoch dann aufhören mufs, wenn beide Gegner in *einer* Farbe Renonce sind, weil dann ein Gegner coupirt und der andere sich indessen durch Abwerfen von einer andern Farbe befreiet, und dann diese coupirt; daher man auch nicht so leicht die dreizehnte Karte ausspielen soll, um dieser Gefahr zu entgehen.

XII. Wenn man selbst oder die Gegner Atout angespielt haben, und es zeigt sich, dafs der Freund kein Atout habe, so mufs man sowohl im ersten als im zweiten Falle das Atout-Spiel fortsetzen, weil dann die Gegner zwei Atouts, die andern aber nur ein Atout verlieren; so wie umgekehrt in einem solchen Falle die anderen aufhören müssen, Atout zu spielen, um nicht zwei Atouts gegen eines zu verlieren.

XIII. Wenn vom Gegner zur Rechten Atout invitirt wird, und man hat den König Doubleton in Atout, so mufs man denselben vorsetzen, was man doch bei andern Farben nicht thut; diese Regel beruht darauf, weil, wenn der Fall im Atout eintritt, wahrscheinlich vom

Ausspieler auf das Afs invitirt worden: wenn also der Nebenmann links den Stich macht, er nach der Regel sogleich Atout zurückspielen mufs, wo der König gewifs verloren ist, so aber einen Stich macht; bei Farben wird aber nicht immer das Invito gleich nachgespielt, kann also auch das zweite Mal vom Gegner mit dem Afs ein Impafs gemacht werden, und dadurch der König nach Hause gehen. Diese von manchen Spielern aus dem Grunde, weil dadurch die Kartenlage zu sehr verrathen werde, bestrittene Regel, wird durch die Erfahrung, dafs durch deren Beobachtung der König in Atout meistens zum Stiche gelanget, sehr bewährt.

XIV. Wenn man Afs, König und Buben in Atout hat, macht man Grand invite: man spielt den König, und dann eine kleine in einer solchen Farbe, wo man hofft, den Freund in Stich zu bringen; dieser mufs dann, wenn er die Dame in Atout hat, diese, aufserdem ein kleines Atout nachspielen, und der Parteneur macht sohin den Impafs mit dem Buben, und spielt dann das Afs, wo also die Dame, die in der Mittelhand ist, gewöhnlich fällt, da sie, nach der Wahrscheinlichkeitsberechnung, nur troisième ist.

Hier ist zu bemerken, auch wenn man in einer Farbe die hohen Karten, aber kein Atout besitzt, so kann man durch Ausspielen des Königs in der Farbe, und Nachspielen einer kleinen in einer andern Farbe dem Freunde seine Force und den Wunsch andeuten, dafs er die hohen Karten der ersteren Farbe durch Atoutspielen befreien möge; kann oder will dieser den Wink nicht benützen, entweder weil er selbst schwach in Atout, oder weil er in der Force seines Freundes Renonce ist, so mufs der Andere die hohen Karten fortspielen.

XV. Wenn die Partie auf Acht stehet, man sich also ausrufen kann, ist Folgendes zu bemerken:

1. *Für die Partei, welche auf Acht stehet,*

a) dafs der Parteneur, welcher zwei Figuren hat, nur dann fragen soll, wenn er nicht durch den Stand der Partie die Gefahr sieht, dafs die Gegner auch ohne Honneurs durch Triks ausgehen können, weil er dann, da die Triks den Vorzug vor den Honneurs hätten, ungeachtet zu Ende des Spiels sich zeigen würde, dafs er die Honneurs für sich habe, dennoch die Partie verlieren könnte; z-B. die Gegner stehen auf Neun, dann mufs allerdings gerufen werden, weil aufserdem die Gegner leicht den Trik machen, und so, ungeachtet der in Feindeshand befindlichen Honneurs, die Partie gewinnen könnten;

b) soll er fragen, wenn die Gegner noch gar nichts markirt haben, sie also durch eine Levée aus dem Triple, oder schon so viel, dafs sie durch die Levées aus dem Double kommen können.

Von diesen beiden Grundsätzen ist jedoch der Fall ausgenommen, wo man so schöne Karten hat, dafs man die kleine Differenz, dafs die Gegner aus Triple und Double gehen können, opfern will, weil man Hoffnung hat, Schlemm zu machen, wo man also nicht ruft.

c) Aufser diesen Fällen, wenn sie z. B. auf Eins, Zwei, Fünf, Sechs oder Sieben stehen, soll man nicht rufen; weil man wenig riskirt, das Spiel abspielen zu lassen, wo sich ohnediefs am Ende der allfällige Besitz der Honneurs ausweisen mufs, man aber beim Nichtrufen, da die Lage der Karte unbekannt bleibt, immer die Möglichkeit behält, zwei

Levées zu machen, und so selbst im Abgange der Honneurs die Partie zu gewinnen.

Ausnahme: Wenn man so schlechte Karten hat, dafs man in Gefahr ist, Schlemm zu werden, wo man trachten mufs, durch Ausrufen dem Spiele vorzubeugen.

2. *Für den Gegner der Acht markirenden Partei* gilt die Regel:

a. dafs, wenn diese, ungeachtet der Point des Spiels es erheischte, nicht rufen, selbst derjenige der Gegner, der in Atout nicht stark ist, wenn nicht die Kartenlage besonders dagegen ist; z. B. wenn er in einer oder mehreren gegnerischen Forcen Renonce ist, Atout spielen müsse, weil für ihn die Vermuthung besteht, dafs sein Freund in Atout stark ist;

b. wenn einer von den Spielern gerufen hat, sein Parteneur aber nicht antworten kann, so oblieget dem, dem Rufenden zur Rechten Sitzenden, Atout zu spielen, um ihn mit seinen Figuren in die Mittelhand zu bringen, wobei der Zehn als halbe Figur eine sehr wirksame Rolle spielen würde.

XVI. *Singelton* soll man nur dann anspielen, wenn man fünf kleine Atouts hat; denn hat man fünf Atout mit Figuren, so thut man wohl besser, Atout zu spielen, weil man dann Herr des Spieles werden kann; hat man aber nicht fünf kleine Atouts, so darf man nicht Singelton spielen, weil in der Regel der Feind, wenn er bemerkt, oder sich entdeckt, dafs Singelton gespielet worden, Atout spielt; hat man nun nicht jene Anzahl von Atouts, so werden sie vom Feinde meistens sämmtlich abgefordert, und dieser hat dann

jene Farbe ganz frei; was aber nicht eintritt, wenn man nicht Singelton anspielt, weil man dann leicht ein oder zwei Mal die Farbe coupiren kann, ehe der Feind zum Atoutspielen gelanget.

Man soll wohl den Gegner, aber nicht den Freund einer Surcoupe aussetzen; forcirt man aber den Freund, spielt man nämlich eine Farbe, von der bekannt ist, dafs er beim Coupiren einer Surcoupe ausgesetzt ist, und geschieht diefs nicht offenbar in der Absicht, den Feind, welcher z. B. Atout gespielt hat, zu schwächen, so mufs der Freund das höchste Atout vorsetzen, um entweder die Levée zu machen, oder beim nächsten Gegner eine grofse Atoutkarte heraus zu bringen.

XVII. Die dreizehnte Karte der Farbe soll man nur im höchsten Nothfalle, oder wenn man seine Atouts sparen, aber doch versuchen will, drei Atouts heraus zu bringen. Man soll sie defswegen nicht spielen, weil gewöhnlich der eine Gegner sich eine Farbe abwirft.

Uebrigens gilt in Bezug auf diese Karte die Regel, dafs der Freund nur dann, wenn sein feindlicher Vormann sie coupirt hat, ebenfalls mit einer Surcoupe vorgeht; wenn aber jener sie laufen läfst, ebenfalls nicht coupirt, um sich nicht einem Surcoupe auszusetzen, sondern sie dem letzten Gegner überläfst.

Hier ist besonders zu bemerken:

a) Der Nächste am Ausspieler mufs dann coupiren, wenn er sehr wenig Atouts, oder keine zum Abwerfen geeignete Karte hat, um seinen folgenden Gegner einer Surcoupe auszusetzen, oder seinem Freunde Atouts zu sparen.

b) Der Freund des Auspielers mufs auch, wenn sein

Vormann nicht coupirt hat, dann doch, und zwar mit einer hohen Karte coupiren, wenn sein Freund offenbar von der Eigenschaft dieser Karte Wissenschaft hat, und doch auf diese Art spielet, also ihn forciret, somit gleichsam andeutet, er solle das hohe Atout vorsetzen, entweder, um damit die Levée abgesondert zu machen, oder um beim nachfolgenden Gegner eine hohe Atout-Karte herauszubringen.

XVIII. Sehr wichtig ist die Wahl der Farbe, welche man in dem Falle abwirft, wenn man in einer gespielten Farbe renonce ist, sie aber nicht stechen kann, oder will, oder wenn Atout gespielt wird, und man keines hat; die Regel ist, dafs man von der schwächsten Farbe abwirft, wodurch die Kartenlage dem Freunde bekannt wird, und wenn man in zwei Farben schwach ist, dafs man stufenweise erst von der schwächern, dann von der minder schwachen Farbe abwerfe. Wenn man nicht in Atout, sondern in einer andern Farbe renonce ist, so mufs man beim Abwerfen vor Allem trachten, sich von einer Farbe ganz abzuwerfen (sich von ihr zu defaussiren), mufs also beim Abwerfen nicht mit der Farbe wechseln. Uebrigens zeigt man sich dem Parteneur noch deutlicher, wenn man in einer Farbe die Quarte- oder Terz-major hat, und gegen Ende des Spieles das Afs abwirft, wo er also natürlich das Daseyn einer Force in dieser Farbe voraussetzen mufs. Uebrigens ist hier zu beobachten, dafs, wenn der Gegner Atout spielet, und man darin renonce ist, das erste Mal von der stärksten Farbe abgeworfen werden mufs, um dem Freunde die Lage deutlich zu machen.

XIX. Wenn sich die Möglichkeit oder Gewifsheit einer Navette zeigt, so soll man so schnell als möglich

diese zu etabliren, und dann zu erhalten trachten, weil sie den beiden Spielern den gröfsten Vortheil gewährt, so wie die Gegner alles Mögliche thun müssen, um deren Eintritt zu verhindern, oder die eingetretene zu verhindern; sie müssen nämlich, sobald sie eine solche befürchten, gleich Atout spielen, oder wenn sie bereits etablirt ist, trachten, in Stich zu kommen, um sogleich Atout spielen zu können.

XX. Endlich ist noch zu bemerken, dafs man möglichst bedacht seyn müsse, sich die Lage des Spiels und die ausgespielten Karten zu merken, und so die noch vorhandenen Cartes fortes im Verlaufe des Spieles zu erkennen; wäre man hierüber aber doch im Zweifel, so müfste man sich so benehmen, als ob von einem Spieler eine unbekannte Karte ausgespielt worden wäre.

Vorzüglich soll man die Zahl und den Rang der ausgespielten Atouts im Kopfe zu behalten suchen, und mufs beim Abfordern des letzten (13ten) Atout sehr umsichtig seyn, und wenn die geringste Wahrscheinlichkeit besteht, dafs der Freund dasselbe besitze, ja nicht Atout spielen.

D.

Strafgesetze.

§. 18.

I. Wenn sich während des Spieles entdeckt, daſs man nur 12 Karten, einer der übrigen Spieler aber 14 Karten hat, so gilt die Donne nichts, und es muſs noch ein Mal gegeben werden; wenn aber die andern drei Spieler 13 Karten haben, so gilt das Spiel, und der nur 12 Karten hat, hätte sich und seinem Freunde sogar die Strafe der Renonce zugezogen, wenn er wegen Abganges dieser Karte eine solche im Spiele gemacht hätte.

§. 19.

II. Jede von einem Spieler gemachte Renonce hat für ihn und seinen Parteneur nebstdem, daſs sie durch dieses Spiel für keinen Fall ausgehen, sondern höchstens auf 9 gelangen können, die Strafe von drei Points in der Markirung zur Folge, welche nach geschehener Berechnung des Erfolges des Spieles berechnet wird; es steht den Gegnern die Wahl frei, wie sie diese Strafe anwenden wollen, nämlich:

a. ob mit Abrechnung von 3 Points an der Markirung der Partei, wo die Renonce Statt fand; z. B. sie stünden auf 7, hätten einen Trik und die Honneurs, würden also ausgehen, und man macht

sie um 3 Points demarkiren, wodurch sie wieder auf 7 bleiben;

b) ob mit Belassung des Point dieser Partei und Hinzurechnung von 3 Points zum eigenen Stande; z. B. sie stehen auf 7, machen den Trik ohne Honneurs, wodurch sie auf acht kommen; wir stehen auf 7, man rechnet also die Strafe 3 dazu und ist aus; oder sie stehen auf 7, wir auf 6, und man läfst sie stehen, und markirt sich auf 9; oder sie stehen auf 9, wir auf 7, sie machen zwar 4 Levées aber auch eine Renonce, so können sie nicht ausgehen, wohl aber wir durch Hinzurechnung der Renoncestrafe von 3 zu unsern 7 Points; oder

c) ob mit einer *theilweisen* Ab- und Zurechnung, z. B. die Gegner stehen auf 6, wir auf 5, sie machen Renonce und den Trik, die Honneurs sind getheilt, sie hätten also 7, und wir liefsen sie nur um zwei demarkiren, wo sie auf 5 blieben, und wir schlagen zwei zu unsern Points, wodurch wir auf 8 gelangen, uns also leicht ausrufen können.

Auf diese Art kann man sich auch aus dem Triple oder Double markiren und die Gegner in diese Lage hinein bringen; z. B. die Gegner stehen auf 2, machen Renonce, wir haben noch nichts markirt, wir lassen sie ganz demarkiren, und markiren 1, wodurch wir aus dem Triple kommen, sie aber noch im Triple bleiben.

Die Renonce - Strafe kann erst dann zugefügt werden, wenn die Levée, in welcher sie gemacht worden, bereits umgelegt (gedeckt) ist; sie erlischt, sobald die nächste Donne ausgegeben und umgeschlagen ist.

§. 20.

III. Wenn ein Spieler aufser seiner Ordnung ausspielt oder zugibt, so wird er zur Ordnung verwiesen; zugleich kann einer der Gegner das Zuwerfen oder Ausspielen dieser Karte während des folgenden Abspielens fordern, ohne jedoch den Gegner dadurch zu einer Renonce zwingen zu dürfen.

IV. Wer seine Karten auflegt, was gewöhnlich dann geschieht, wenn deren Besitzer alle oder die zum Gewinnen der Partie erforderlichen Levées machen zu können glaubt, so kann er von den Gegnern dirigirt werden, d. h. diese können ihn zu einem ihnen beliebigen weitern Ausspielen und Zugeben verhalten, aber ohne, wie sich von selbst versteht, ihn zu einer Renonce zwingen zu dürfen.

V. Wenn die Honneurs nicht angemerkt, oder wenigstens angesagt werden, bevor nicht das Atout der nächsten Donne umgeschlagen ist, so dürfen sie nicht mehr markiret werden. Dem Parteneur, welcher zwei Figuren hat, oblieget, seinen Freund zur Zeit über die Honneurs zu befragen und auf deren Markirung fürzudenken.

VI. Wenn der von seinem auf 8 stehenden Parteneur gerufene Freund irriger Weise die Frage bejahet und die Karten aufwirft, *können* die Gegner die Donne als ungültig ansehen.

VII. Wenn Jemand ruft, der noch nicht auf 8 stehet, so haben die Gegner das Recht, die Donne für ungültig zu erklären.

VIII. Wenn zwei Parteneurs ungleich markirt haben, so gilt die geringere Markirung.

E.

Besondere Spielarten.

§. 21.

I. Wenn fünf Spieler vorhanden sind, so müssen fünf Robber gespielt werden, und wird durch das Loos entschieden, in welcher Ordnung die Spieler auszutreten und die Bleibenden mit einander zu spielen haben; dabei ist zu bemerken:

1. wenn eine Dame in der Gesellschaft ist, so bleibt diese gewöhnlich in den ersten vier Robbers sitzen und tritt im fünften Robber aus, folglich haben nur die übrigen vier Spieler ihren Austritt durchs Kartenziehen zu regeln, wo dann diese nach dem Range der gezogenen Karten (bei gleichen Karten mufs so lange gezogen werden, bis sich ein Vorrang ergibt) austreten, und zwar von der höchsten angefangen; z. B. *A* ist die sitzen bleibende Person,

   B zieht den König,
   C den Zehn,
   D die Dame,
   E das Afs,

   so tritt zuerst *B*, dann *D*, dann *C*, endlich *E* aus, und ist in den Partien zu beobachten, dafs den dritten Robber zwei Personen spielen, die noch nicht ausgetreten sind, oder eigentlich, dafs den dritten Robber mit der sitzen gebliebenen Person ein früher nicht ausgetretener Spieler spiele; wornach sich folgende Eintheilung ergeben würde:

Den I. Robber spielen *A* und *C* = *D* und *E*; austretend *B*.
» II. » » *A* » *B* = *C* » *E*; » *D*.
» III. » » *A* » *E* = *B* » *D*; » *C*.
» IV. » » *A* » *D* = *B* » *C*; » *E*.
» V. » » *C* » *D* = *B* » *E*; » *A*.

Die Annotirung des Resultates geschieht auf dieselbe Art, wie im §. 13. gesagt worden, nur dafs, wenn auf die dort berührte Art aufgeschrieben wird, für die fünfte Person noch die erforderliche Linie gezogen und in dem Robber, den derselbe nicht mitspielt, ihr das Zeichen O beigesetzt werden mufs.

Übrigens mufs jedesmal, mit Ausnahme für den I. Robber, wegen des Kartengebens gezogen werden; beim ersten Robber entscheidet auch hierüber die wegen der Ordnung des Austritts geschehene Ziehung.

Die Aufzeichnung der Robber geschieht bei dieser Spielart am besten auf die folgende Art:

Spieler	ist der		Robber von 6.	8.	4.	10.	6.	Zusammen Gew.	Verlust	Resultat
B.	1ste	König	O	+	—	—	—	8	20	—12
D.	2te	König	+	O	—	+	+	22	4	+18
C.	3te	König	—	—	O	—	+	6	24	—18
E.	4te	König	+	—	+	O	—	10	14	— 4
A.	5te	König	—	+	+	+	O	22	6	+16
Summe der Gewinnste und Verluste								68	68	+34 —34
										68

§. 22.

II. Kann auch mit fünf Honneurs und Uebertragen gespielt werden, wo also der Zehner als fünfte Figur gilt, und das, was eine Partei in der gewonnenen Partie mehr als zehn zu markiren hatte, auf ihre nächste Partie übertragen wird.

Hier gilt die Regel:

a. drei Honneurs zählen 2 Points.
vier » » 4 »
fünf » » 5 »

b. Man kann sich, wenn man auf acht ist, niemals ausrufen, sondern muſs *immer* das Spiel zu Ende spielen.

§. 23.

III. Mit Preference wird gespielt, wenn das in der Partie zuerst umgeschlagene Atout als Preference erklärt worden, und alle während dieses Robbers in der Partie, wo diese Farbe Atout ist, zu markirenden Triks und Honneurs doppelt angelegt werden können; z. B. Pique ist das erste Atout gewesen, so gelten während der Partie nebst der doppelten Berechnung der Triks zwei Honneurs in dieser Farbe 4 Points, und vier Honneurs 8 Points, so daſs man also, so wie bei der gewöhnlichen Spielart beim Point 8, hier bei den Points 6 rufen kann.

IV. Man kann auch ohne Markirung der Honneurs spielen, wo das Spiel mit 5 Points gewonnen wird, und der Point 3 aus dem Double bringt.

Die regelmäſsige Spielart ist wohl die angenehmste.

§. 24.

V. Im Abgange eines Vierten wird das Whist auch von drei Personen gespielt, man nennt dieſs mit

dem Strohmann spielen; man spielt dann gewöhnlich drei Robber.

Bei dieser Spielart wird zuerst wegen der Ordnung gezogen, in welcher mit dem Strohmann gespielt werden soll; die geringste Karte ist der erste, die mittlere der zweite, und die höchste Karte der dritte Spieler, der mit dem Strohmann spielt.

Dann wird wegen des Kartengebens gezogen, wobei der mit dem Strohmanne Spielende auch für diesen zieht. Das Spiel wird dann nach den allgemeinen Regeln gespielt.

Uebrigens gelten folgende besondere Regeln:

a) Der Strohmann spielt mit aufgelegten Karten und wird wie ein Parteneur betrachtet, für welchen aber sein Mitspieler, der seine eigenen Karten aber nicht aufzuzeigen hat, handelt, für ihn mit Beobachtung der gewöhnlichen Ordnung Karte gibt, markirt etc.

b) Daſs der mit dem Strohmann Spielende immer jene Karte zuerst besehen muſs, die früher zum Ausspielen kommt; z. B. er hätte selbst, oder sein Nachbar zur Linken, Karte gegeben, so muſs er die des Strohmannes; wenn aber sein Nachbar zur Rechten oder der Strohmann Karte gegeben, so müſste er seine Karten zuerst aufnehmen.

c) Erst wenn aus der zuerst aufgenommenen Karte zur ersten Levée die Karte abgespielt worden, kann die andere besehen werden.

d) Der Strohmann wird erst aufgedeckt, wenn die erste Levée ganz abgespielt ist.

e) Der mit dem Strohmann spielt, gewinnt oder verliert doppelt, weil er für sich und für den Strohmann Rechnung pflegen muſs.

F.

Einige allgemeine Bemerkungen.

---

§. 25.

Noch dürften folgende Bemerkungen nicht überflüssig scheinen:

1. Mufs getrachtet werden, in dem Spiele eine schnelle Uebersicht zu erlangen, um während desselben und vorzüglich beim Zugeben nicht auffallend zu zögern, weil sonst die Gegner leicht errathen können, dafs und welch eine Karte dem Spieler die Wahl erschweret habe, worauf jede Finesse und vorzüglich die gemachten Impasse leicht vereitelt werden können.
2. Die besonderen Finessen, die in diesem Spiele bisweilen angewendet werden können, hängen von der Lage und der etwa bekannten Spielart der Gegner ab; jedoch müssen solche überhaupt so selten als möglich angewendet werden, um das Spiel nicht so zu verwirren, dafs Niemand mehr die Lage des Spieles kennt, und es in eine Partie Preference übergehet. Von Finessen will man nur beispielsweise einige anführen:
   a) Jemand hat Afs, Dame, Bub; er spielt nun den Buben, der folgende Spieler hat zwar den König, aber aus Furcht vor dem in Handen seines Nachfolgers befindlichen Afs, nicht den Muth, den-

selben aufzusetzen, er läſst also laufen; darauf wird die Dame abgespielt, auch diese geht durch, endlich fällt der König auf das Aſs.

b) Man hat in einer Farbe Aſs, Bub troisième oder quatrième; ein Gegner spielt den König, man läſst ihn laufen, und führt ihn dadurch in den Irrthum, daſs sein Freund das Aſs habe; er spielt nun hierauf entweder die Dame oder eine kleine Karte, wo man mit Aſs oder Bub einsticht, und so in dieser Farbe zwei Levées macht, wo man jedoch die dritte nach Umständen sich durch allfälliges vorläufiges Atoutspielen sichern kann.

c) Wenn man contra la figure mehrere Mal kleine Karten anspielt, obschon man die höheren in Handen hat, und so den Kartengeber veranlaſst, seine Figur nicht vorzusetzen, wodurch der ihm folgende Parteneur mit kleinen Karten Stiche macht, oder dem Ausspieler laschirt, und so endlich die Figur des Kartengebers fällt; z. B. der Kartengeber hat den König umgeschlagen, ich bin der letzte Spieler und gelange zum Ausspielen, ich habe Aſs, Bub, Zehn quatrième, und spiele den Zehner; der Kartengeber, welcher den König troisième hat, legt den König aus Furcht vor dem Aſs nicht vor; mein Freund, welcher die Dame quatrième hat, läſst mir den Stich; ich spiele darauf ein kleines Atout, der Parteneur setzt den König nicht auf, in der Meinung, nun werde sein Nachfolger das Aſs aufsetzen, dieser macht mit der Dame den Stich, das dritte Mal fällt der König auf das Aſs.

d) Der Gegner links invitirt auf eine Farbe, sein Freund kann nichts aufsetzen, der Stich bleibt dem vierten Spieler mit einer kleinen Karte: so mufs dieser, wenn er nicht bestimmt wird, zur Befreiung der Karte Atout zu spielen, wenn er auch die höchste Karte in der Farbe hat, nicht diese, sondern eine kleinere Farbe nachspielen, um so den invitirenden Spieler in die Mitte nehmen, in Verlegenheit zu setzen, und so seinen eigenen Parteneur, mit einer geringeren Karte einen Stich machen zu lassen, und dann selbst mit den hohen Karten einzutreten.

e) Wenn man eine höhere Karte zugibt, um den Feind glauben zu machen, man besitze diese Farbe nicht mehr, und ihn zum Ausspielen einer andern zu bestimmen; z. B. man hat den Zehner und Vierer, und man gibt ersteren früher als letzteren zu.

f) Man kann auch, wenn man König, Dame, Bub hat, den Buben anspielen, um den Gegner zur Linken, wenn er das Afs hätte, irre zu führen, und so die Terz vom Könige dem Freunde anzuzeigen.

Zum Schlusse die goldene Regel, dafs man bei diesem Spiele möglichst die etymologische Bedeutung des Wortes Whist vor Augen halte, also während des Spieles dem Gott des Schweigens seine Huldigung darbringe, wenn anders Geschlecht oder üble Gewohnheit diefs nicht unmöglich machen; wobei man zwar bisweilen *angenehm*, aber niemals *gut* Whist spielen kann.

Mayer, Dr. Philipp, Theorie und Literatur der deutschen Dichtungsarten. Ein Handbuch zur Bildung des Stils und des Geschmackes. Drei Bände. gr. 8. In Umschlag broschirt. 4 fl. 30 kr. C. M.

Nicolaus, Poetische Betrachtungen in freien Stunden. Mit einer Vorrede und einem einleitenden Gedichte begleitet von Friedrich v. Schlegel. 12. In Umschlag broschirt. 1 fl. C. M.

Püttlingen, Dr. Johann Vesque von, Darstellung der Literatur des Oesterreichischen Gesetzbuches über Verbrechen und schwere Polizei-Uebertretungen. gr. 8. 54 kr. C. M.

Salomon, Joseph, Lehrbuch der reinen Elementar-Geometrie zum öffentlichen Gebrauche und Selbstunterrichte. Zweite, durchaus verbesserte Auflage. Mit fünf Kupfertafeln. gr. 8. 2 fl. 30 kr. C. M.

— — Handbuch der ebenen und sphärischen Trigonometrie. Mit drei Kupfertafeln. gr. 8. 2 fl. C. M.

Ueber die austrägalgerichtliche Entscheidung der Streitigkeiten unter den Mitgliedern des deutschen Bundes. Zur Beleuchtung der Schrift von Carl Friedrich Eichhorn: Betrachtungen über die Verfassung des deutschen Bundes, in Beziehung auf Streitigkeiten der Mitglieder desselben unter einander oder mit ihren Unterthanen in ihrer jetzigen Ausbildung. Berlin 1833. gr. 8. In Umschlag broschirt. 1 fl. C. M.

Weidmann, F. C., Darstellungen aus dem Steiermärk'schen Oberlande. Mit einem Titelkupfer und einer Karte. gr. 8. In Umschlag cartonirt. 3 fl. C. M.

— — — Der Führer nach, und um Ischl. Handbuch für Badegäste und Reisende. 12. In Umschlag broschirt. 1 fl. 15 kr. C. M.

Zötl, Gottlieb, Handbuch der Forstwirthschaft im Hochgebirge, für alle jene, welche das Forstwesen betreiben, oder mit demselben in Berührung stehen, als: Forst-, Berg- und Hütten-, Wasser- und Strafsenbau- und politische Beamte, Gemeindsvorstände, Waldbesitzer etc. I. Holzerziehungskunde. Mit zwei lithographirten Abbildungen. gr. 8. 3 fl. 30 kr. C. M.



W i e n.
Gedruckt und verlegt bei Carl Gerold.
1834.